

Peran Makerspace di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta

Habib Albaar^{1*}

Arina Failsa Saufa^{2†}

^{1,2} Mahasiswa Pascasarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 6 Desember 2018

Accepted: 28 Maret 2019

Keywords:

Entrepreneurship, Kualitas ekonomi, Model implementasi makerspace

ABSTRAK (ABSTRACT)

Fungsi perpustakaan tidak hanya sebagai tempat menyimpan buku dan berfokus pada pengembangan fisik, tetapi juga berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Kegiatan makerspace di Perpustakaan dapat menjadi salah satu pendekatan efektif kepada pemustaka untuk menciptakan sebuah inovasi dan kreasi bersama. Inilah makna perubahan paradigma perpustakaan ke arah yang lebih baik. Penelitian ini merupakan jenis kajian kualitatif yang bertujuan menganalisis kegiatan makerspace di Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul dan menawarkan sebuah model implementasi makerspace berbasis kewirausahaan yang dapat meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa informan secara purposive sampling, yaitu Kepala Perpustakaan dan Pustakawan di Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul serta anggota pelatihan membatik yang diselenggarakan perpustakaan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan makerspace melalui pelatihan ini mampu memberikan kontribusi berupa lingkungan yang kreatif dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi para anggota. Namun, kegiatan ini masih belum memberikan kontribusi prototyping dikarenakan perpustakaan belum menyediakan referensi dan informasi memadai tentang desain dan motif batik yang banyak diminati pasar. Selain itu, kegiatan pelatihan membatik ini juga mempunyai hambatan, yaitu kurangnya modal dan promosi. Hal ini yang menyebabkan produk batik yang dihasilkan kurang terdistribusi ke berbagai daerah. Akhirnya, pendapatan yang diperoleh para anggota kurang maksimal. Oleh karena itu, kegiatan membatik yang merupakan kegiatan makerspace perlu didukung oleh komponen-komponen lainnya yang menarik untuk dikaji lebih dalam lagi.

A. Latar Belakang

Sebagai organisasi yang terus berkembang (*growing organism*), perpustakaan akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pandangan masyarakat terhadap perpustakaan

* Corresponding Author:

† Corresponding Author: arinasaufan@gmail.com

sebagai gedung kini berubah menjadi tempat akses informasi yang mudah dan efektif akibat pergeseran paradigma dari kepemilikan secara fisik kepada akses informasi. Tidak hanya itu, perpustakaan juga semakin berkembang dengan menjadi tempat interaksi antarpemustaka yang mampu menghasilkan kreativitas luar biasa. Kemajuan inovasi layanan perpustakaan inilah yang menghadirkan ruang (*space*) baru bagi masyarakat agar mampu berkarya dengan memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

Sebagai lembaga penyedia informasi, perpustakaan memberikan manfaat yang luas kepada masyarakat. Layanan perpustakaan tidak lagi hanya berorientasi kepada manajemen dan pengembangan koleksi, tetapi juga kepada aspek korelasi eksistensialnya dengan kemajuan kehidupan sosial-ekonomi masyarakat. Dalam hal ini, perpustakaan umum (*public library*) menjadi lembaga yang paling berperan. Menurut Undang-undang nomor 43 tahun 2007, perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi [1]. Regulasi ini secara implisit memberikan akses terhadap peningkatan ekonomi masyarakat berbasis pengetahuan. Ini berarti semakin tinggi pengetahuan masyarakat, semakin baik pula kondisi ekonomi mereka.

Morris menjelaskan bahwa perpustakaan umum akan menjadi penting ketika mereka mampu memperbaiki literasi, merangsang imajinasi dan wawasan, memberdayakan masyarakatnya, serta mendukung pendidikan pemustaka di semua level [2]. Lebih lanjut, Lewis, G.L menyampaikan bahwa akan terwujud hubungan yang positif antara perpustakaan umum dengan masyarakat apabila perpustakaan mampu meningkatkan kemajuan literasi masyarakatnya sehingga memajukan produktivitas ekonomi [3]. Pendapat tersebut memperjelas bahwa fungsi perpustakaan bukan lagi hanya berorientasi pada pemenuhan informasi pemustaka, melainkan juga berkiprah dalam pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan kualitas ekonomi dan realisasi sosialnya.

Salah satu pengembangan layanan perpustakaan yang mengarah pada pemberdayaan masyarakat adalah layanan *makerspace*. *Makerspace* merupakan tempat di mana orang-orang berkumpul untuk berbagi sumber daya dan pengetahuan, mengerjakan *projects*, dan membangun jaringan [4]. Metropolitan *New York Council* menjelaskan, *makerspace positions the library as a place of building, inventing and doing instead of a static location of consumption and acquisition* [5]. Dalam hal ini, kegiatan *makerspace* akan menjadikan perpustakaan sebagai tempat membangun inovasi dan menemukan kreativitas, sehingga perpustakaan tidak lagi menjadi gudang buku tetapi menjadi laboratorium gagasan yang

melibatkan masyarakat. Willet menambahkan bahwa pembelajaran berbasis *makerspace* membutuhkan pendekatan fasilitasi dan *mentoring* dan bukan lagi menggunakan metode mengajar melainkan pemustaka akan lebih banyak ‘melakukan’ sesuatu daripada ‘menerima’ sesuatu [6].

Kabupaten Gunung Kidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang berada di wilayah pesisir pantai. Sebagai wilayah yang jauh dari perkotaan, masyarakat Kabupaten Gunungkidul mempunyai keterbatasan dalam pendidikan dan ekonomi. Hal tersebut membuat masyarakat wilayah pesisir ini membutuhkan perhatian khusus untuk memperbaiki kualitas hidupnya sehari-hari. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, ternyata perpustakaan Kabupaten Gunungkidul telah melakukan sebuah layanan *makerspace* berupa pelatihan membuat batik. Hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik melakukan kajian mengenai implementasi layanan *makerspace* di Kabupaten Gunungkidul tersebut.

Dalam permasalahan ini, perpustakaan umum mempunyai andil besar dalam membantu masyarakat pesisir Gunungkidul, diantaranya dengan menyediakan informasi sebanyak mungkin dan memberdayakan masyarakatnya agar kualitas pendidikan dan ekonominya meningkat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah model implementasi layanan *makerspace* secara tepat untuk melahirkan masyarakat kreatif yang kemudian kreativitasnya dapat membantu meningkatkan kualitas ekonominya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Moleong (2007) menjelaskan, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya; perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Sementara menurut Sugiyono (2010), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti menjadi instrumen kunci dan lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif biasanya mempunyai dua tujuan yaitu untuk mengetahui perkembangan fisik tertentu dan mendeskripsikan secara rinci fenomena sosial tertentu [7]. Menurut Sukmadinata (2008), penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan suatu keadaan dengan apa adanya, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif berusaha menjelaskan secara rinci dan apa adanya tentang suatu fenomena tertentu dalam bentuk kata-kata atau bahasa.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai metode pengambilan sampel. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu [8]. Pada penelitian ini, ada sebanyak 92 anggota kelas membatik di Kantor Dinas Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul dan sebanyak 50 anggota yang tercatat masih aktif dalam kegiatan tersebut. Informan yang dipilih oleh peneliti diantaranya adalah Kepala Dinas Perpustakaan Kabupaten (DPK) Gunungkidul. Informan ini dianggap perlu karena ia yang mempunyai kebijakan dan andil besar dalam menggagas program pelatihan membatik tersebut. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada pustakawan yang mengetahui layanan pemberdayaan masyarakat pesisir gunungkidul, serta (2) dua orang anggota kelas membatik yang diadakan oleh Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul.

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mendatangi langsung serta menganalisis kegiatan pelatihan membatik di Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul, sementara wawancara dilakukan kepada ke-empat informan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kebijakan program membatik, proses kerja kegiatan membatik, serta manfaat yang didapatkan oleh masyarakat setelah mengikuti kegiatan pelatihan membatik di perpustakaan. Daftar informan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel B.1 DAFTAR INFORMASI PENELITIAN

No.	Nama Informan	Status
1.	Drs. Sudodo, MM	Kepala Dinas Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul
2.	Agung Wibawa, SIP	Pustakawan Dinas Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul
3.	Murdiyati	Warga Gunung kidul dan anggota kelas membatik
4.	Yanti	Warga Gunung kidul dan anggota kelas membatik

C. Hasil dan Pembahasan

C.1 Hasil Penelitian

C.1.1 *Makerspace* Melalui Pelatihan Membatik di Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul

Makerspace merupakan sebuah ruang/tempat di mana orang-orang dapat berkumpul untuk berbagi sumber daya dan pengetahuan, mengerjakan *projects*, dan membangun jaringan [4]. Gerstein mengatakan “*Makerspace is more than a space itself. It is a mindset that can and should be taught*”[9]. Dengan melakukan konsep *makerspace* di perpustakaan,

masyarakat dapat beralih dari sikap konsumtif menjadi produktif. Kegiatan *makerspace* di perpustakaan juga dapat dilakukan dengan menyediakan alat dan ruang publik seperti pusat komunitas yang difasilitasi ahli/mentor untuk membantu mengembangkan pengetahuan dan inovasi [10–12].

Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta memberikan layanan pelatihan membuat kepada ibu rumah tangga di Kabupaten Gunungkidul. Kegiatan pelatihan membuat tersebut dapat dikatakan sebagai layanan *makerspace* di perpustakaan yang menggunakan model *entrepreneurial*. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Travis Good bahwa ada 3 (tiga) model *makerspace* yang dapat dilakukan oleh pegiat *makerspace*. Ketiga model tersebut meliputi *collaboration, centralize, develop and deploy, and entrepreneurial* [13].

Kegiatan pelatihan membuat ini telah berjalan sejak 2014 lalu dan lebih dari 50 anggota telah bergabung. Kegiatan pelatihan membuat ini diadakan berawal dari keprihatinan Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul terhadap kualitas hidup masyarakat Gunungkidul terutama dalam hal perekonomian. Seperti yang dikatakan oleh Sudodo dalam wawancara sebagai berikut:

“Mayoritas ibu rumah tangga di wilayah pesisir ini memang tidak mempunyai pekerjaan tetap, jadi mereka hanya mengandalkan penghasilan dari suami masing-masing yang jumlahnya tidak seberapa. Sebenarnya itu yang menjadi alasan pertama kami melakukan program pemberdayaan masyarakat,” jelasnya.

Dari jawaban tersebut dapat dijelaskan bahwa tujuan pertama dari diadakannya pelatihan membuat di perpustakaan ini adalah untuk membantu ibu rumah tangga mempunyai penghasilan tambahan dengan tidak hanya bergantung kepada penghasilan suami. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan berbasis *enterpreneurship* yang dapat membantu kualitas ekonomi keluarga masing-masing

Karir merupakan tingkatan berdasarkan kompetensi atau keahlian pada profesi tertentu. Begitu pula dengan jenjang karir pustakawan yang memberikan tingkatan-tingkatan sebagai bentuk penjenjangan karir dalam masa waktu kerja yang dimiliki pegawai negeri tersebut. Setiap tingkatan merupakan gambaran kompetensi dan keahlian yang harus pustakawan tersebut. Alih jalur merupakan salah satu peningkatan karir pustakawan melalui peningkatan kompetensi yang dimiliki pustakawan dari keterampilan menjadi keahlian.

C.1.2 Kontribusi *Makerspace* Bagi Masyarakat Gunungkidul

Kegiatan *makerspace* di perpustakaan sangat diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif bagi pemustaka. Seperti halnya kegiatan *makerspace* yang dilakukan oleh Perpustakaan kabupaten Gunungkidul melalui pelatihan membatik. Menurut Van Holm[14], ketika sebuah perpustakaan mengimplementasikan kegiatan *makerspace* akan memberikan 3 (tiga) bentuk kontribusi, meliputi:

C.1.2.1 Menumbuhkan jiwa kewirausahaan (*Generating entrepreneurship*)

Kegiatan *makerspace* dapat berkontribusi untuk mengembangkan inovasi para pemustaka salah satunya dengan membangun ide-ide kreatif kewirausahaan. *Makerspace* mampu memberikan peluang yang lebih baik kepada pemustaka untuk menciptakan produk baru [15].

Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa layanan pelatihan membatik yang dilakukan oleh Perpustakaan kabupaten Gunungkidul mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan kegiatan dalam menarik minat ibu rumah tangga yang ada di sekitar Perpustakaan. Agung selaku pustakawan juga menjelaskan dalam wawancara sebagai berikut:

“Sampai saat ini sudah ada 92 anggota yang tergabung. Hanya saja tidak semuanya aktif mengikuti pelatihan, kadang ada berhenti di tengah jalan, ada juga yang sering absen tidak berangkat. Tapi untuk anggota yang tercatat aktif ada sekitar 50 ibu rumah tangga. Dari 50 anggota ini mereka sudah bisa dikatakan mahir dalam membuat batik berkat pelatihan tersebut,” katanya.

Layanan pelatihan membatik ini dilakukan setiap jam buka layanan perpustakaan, sehingga anggota dapat dengan intensif mengikuti pelatihan. Jiwa kewirausahaan yang terbangun melalui pelatihan membatik ini juga terlihat dari keberhasilan anggota dalam menciptakan batik dan dijual ke pasar. Seperti yang dikatakan oleh Yanti salah satu anggota kelas membatik sebagai berikut:

“Alhamdulillah sudah banyak yang bisa membatik mbak, karena dari perpustakaan juga sudah menyediakan pelatih atau mentor. Sekarang juga sudah banyak yang bisa jual batiknya dan mendapatkan keuntungan,” ungkapnya.

Dari hasil wawancara tersebut dapat dijelaskan bahwa hampir semua anggota yang sudah mahir membatik mampu menjualkan hasil karyanya kepada konsumen, sehingga mereka mendapatkan penghasilan tambahan untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan *makerspace* melalui pelatihan membatik ini mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan para anggota.

C.1.2.2 Lingkungan yang kreatif (*Creative environment*)

Amabile's menjelaskan bahwa komponen kreatif terdiri dari tiga faktor meliputi keterampilan yang relevan, pendidikan yang mumpuni, dan motivasi. *Makerspace* menawarkan model edukasi yang mampu mengembangkan *skill* baru kepada pemustaka untuk menciptakan suatu produk yang bagus[16]. *Makerspace* juga mampu menciptakan sebuah lingkungan yang kreatif melalui jaringan komunitas yang mampu menghubungkan ide kreatif masing-masing individu untuk dikembangkan [17].

Pada penelitian ini, peneliti dapat melihat bahwa layanan *makerspace* melalui pelatihan membatik di Kabupaten Gunungkidul juga mampu memberikan kontribusi ini. Hal ini dapat dilihat dari kerjasama yang dilakukan antar anggota dalam membuat desain batik yang baik dan unik. Para anggota pelatihan membatik yang terdiri dari puluhan ibu rumah tangga di Gunungkidul ini telah difasilitasi sanggar batik sendiri meskipun pelatihan membatik sering dilakukan di perpustakaan. Akan tetapi sanggar batik ini dibuat agar anggota dapat sewaktu-waktu berlatih membatik sendiri meskipun jam layanan perpustakaan ditutup.

“Karena menurut kami, tempat di luar perpustakaan ini sangat penting untuk tetap bisa berlatih kapan saja sesuai dengan waktu yang mereka bisa. Kalau di perpustakaan terus kadang juga bosan. Namun tetap sekali atau dua kali seminggu harus diadakan di perpustakaan. Karena kadang itu kami juga berlatih sendiri kalau malam hari, sedangkan perpustakaan kalau malam tutup,” jelas Murdiyati salah satu anggota kelas membatik”.

Peneliti melihat upaya yang dilakukan oleh Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul mampu menciptakan lingkungan yang kreatif berkat kerjasama yang dilakukan antar anggota serta tempat pelatihan yang sangat kondusif. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kegiatan *makerspace* melalui pelatihan membatik mampu mewujudkan lingkungan yang kreatif bagi para anggota.

C.1.2.3 Prototyping

Prototyping merupakan komponen yang penting dalam membawa produk ke pasar. *Makerspace* mampu membawa anggota menemukan desain atau isu-isu terbaru untuk mengembangkan produk mereka. Melalui kegiatan *makerspace*, proses *prototipe* menciptakan kesempatan kepada anggota untuk mendapatkan masukan dari anggota lainnya sehingga hasil yang didapatkan akan lebih potensial [14].

Pada penelitian ini peneliti melihat bahwa kegiatan pelatihan membatik yang diberikan oleh Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul belum memberikan kontribusi ini. Anggota yang mengikuti pelatihan membatik belum semuanya berani memberikan usul dan saran terkait dengan desain dan model batik. Hal ini dikarenakan tidak semua anggota mempunyai referensi tentang desain-desain batik yang unik dan menarik, sehingga mereka belum mampu menciptakan motif-motif batik yang banyak diminati masyarakat. Seperti halnya dikatakan oleh Murdiyati salah satu anggota kelas membatik sebagai berikut:

“Sebenarnya kami kadang merasa masih kekurangan referensi tentang motif batik. Karena sudah banyak sekali motif yang sudah dibuat di mana-mana. Sedangkan kita pengen buat yang unik gitu mbak. Cuma memang perpustakaan belum banyak memberikan referensi dan informasi tentang itu, makanya kami para anggota juga kadang sulit untuk memberikan masukan dan saran,” ungkapnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kontribusi *prototyping* ini belum berjalan maksimal. Hal ini juga yang menjadi salah satu kelemahan dari layanan pelatihan membatik karena perpustakaan belum mampu memenuhi kebutuhan informasi tentang motif-motif batik yang terbaru. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kegiatan *makerspace* melalui layanan pelatihan membatik di Kabupaten Gunungkidul belum memberikan kontribusi *prototyping* kepada para anggota.

Dari hasil penelitian melalui wawancara dan observasi langsung dapat dikatakan bahwa layanan *makerspace* yang dilakukan Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul melalui kegiatan pelatihan membatik ini telah memberikan kontribusi berupa lingkungan yang kreatif dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi para anggota, namun kegiatan tersebut belum mampu memberikan kontribusi *prototyping*. Hal ini dikarenakan perpustakaan Kabupaten Gunungkidul belum memberikan akses informasi yang memadai berupa referensi ide desain dan motif batik yang terbaru atau yang banyak diminati pasar.

C.1.3 Kondisi Ekonomi Masyarakat Gunungkidul Sebelum dan Sesudah Layanan Membatik

Masyarakat Kabupaten Gunungkidul dikenal sebagai masyarakat yang suka merantau. Mayoritas pekerjaan mereka adalah petani, pedagang, dan nelayan. Sebagai wilayah yang jauh dari perkotaan, masyarakat Kabupaten Gunungkidul sulit mendapatkan pekerjaan yang layak. Ini yang menyebabkan banyak remaja lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih memilih merantau ke kota untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik.

Sebagai wilayah yang dekat dengan pantai, Kabupaten Gunungkidul sering mengalami kekeringan, sehingga sektor pertanian menjadi kurang menguntungkan. Selain itu, masih banyak masyarakat yang belum peduli dengan pendidikan, sehingga banyak anak usia produktif tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kondisi inilah yang menjadikan kualitas perekonomian masyarakat di wilayah Gunungkidul ini belum dikatakan baik.

“Ya memang wilayah gunungkidul ini dikenal dengan masyarakatnya yang suka merantau, karena mencari pekerjaan di sini susah. Mereka banyak merantau ke kota-kota besar seperti Jakarta dan Kalimantan. Anak-anak lulusan SMP dan SMA juga banyak yang tidak lanjut sekolah karena merantau. Jadi memang kesadaran pendidikan juga masih sangat rendah disini,” jelas Agung salah Pustakawan di Dinas Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul.

Akan tetapi, kondisi masyarakat Gunungkidul khususnya yang berada di sekitar Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul mengalami perubahan setelah adanya layanan pelatihan membatik di perpustakaan. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dari sekitar 50 anggota yang terdiri dari ibu rumah tangga mengatakan, perekonomian keluarga mereka mengalami peningkatan. Hal ini mereka akui berkat adanya pelatihan membatik yang memberikan bekal kemampuan untuk membuat batik. Salah satu informan mengatakan, rata-rata hasil batik yang dibuat mampu dijual dengan harga 120.000 – 200.000 per potong. Dari penjualan batik inilah, para anggota mendapatkan penghasilan tambahan untuk memenuhi kebutuhan keluarga masing-masing.

“Kalau penjualan sampai sekarang masih cukup lancar. Tapi kebanyakan memang yang pesan baru masyarakat sekitar sini. Misalnya untuk kelompok ibu-ibu PKK dan pengajian rutin, mereka banyak memesan dari batik kita. Kalau untuk penjualan ke luar kota masih cukup sedikit, tapi kemaren sempat ada yang beli dari

bule luar negeri malah lewat sosial media,” kata Yanti salah satu anggota kelas membatik.

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa anggota kelas membatik yang merupakan ibu rumah tangga tidak lagi menggantungkan penghasilan dari suami mereka, karena hampir setiap bulan mereka mendapat pesanan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa layanan *makerspace* berupa pelatihan membatik di Gunungkidul memberikan dampak positif bagi masyarakat terutama para anggota yaitu mampu memperbaiki kualitas perekonomian keluarga mereka

C.2 Pembahasan

Pada hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan *makerspace* yang dilakukan Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul melalui pelatihan membatik mampu memperbaiki perekonomian masyarakat di lingkungan sekitar perpustakaan. Hal ini terbukti dengan kepuasan para anggota karena bekal kemampuan membatik tersebut mampu membantu memperbaiki kualitas ekonomi keluarganya. Akan tetapi pelatihan membatik yang sudah berjalan cukup lama ini mempunyai beberapa hambatan, diantaranya:

- a. Kurangnya promosi dan pemasaran. Kegiatan layanan pelatihan membatik ini telah berjalan sejak 2014 lalu. Puluhan ibu rumah tangga yang menjadi anggota telah mahir membuat batik sehingga mampu menciptakan berbagai macam motif batik. Akan tetapi, produksi batik yang dihasilkan tidak semuanya dapat terjual ke pasar karena masyarakat yang belum banyak mengetahui karya batik tersebut. Hal ini dikarenakan kurangnya promosi dan pemasaran ke wilayah lain. Wilayah distribusi batik dari Kabupaten Gunungkidul ini masih terbatas di wilayah Yogyakarta dan belum banyak merambah ke wilayah ini. Hal ini menyebabkan produksi batik belum banyak terjual ke wilayah lain di luar Yogyakarta sehingga pendapatan anggota belum bisa stabil. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan dan fasilitas pemasaran yang mencukupi untuk membantu penyebaran promosi ke berbagai wilayah agar pendapatan anggota lebih meningkat.
- b. Minimnya ketersediaan modal. Selain kurangnya promosi dan keahlian pemasaran, pelatihan membatik yang diadakan Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul juga mempunyai hambatan yaitu belum mencukupinya modal usaha bagi para anggota. Sealam ini kegiatan pelatihan membatik di Kabupaten Gunungkidul telah mendapatkan bantuan dari Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD)

Kabupaten Gunungkidul. Namun, para anggota masih merasa belum cukup dengan bantuan tersebut dikarenakan jumlah anggota semakin bertambah. Hal ini membuat kebutuhan fasilitas dan bahan untuk latihan membatik juga semakin banyak. Selain itu, para anggota juga membutuhkan cukup banyak kain batik untuk diproduksi untuk menghasilkan lebih banyak batik. Oleh karena itu para anggota berharap agar kegiatan pelatihan membatik ini mendapatkan modal yang mencukupi agar penghasilan dari produksi batik meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan *makerspace* berupa pelatihan membatik di Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul dapat memberikan kontribusi, yaitu menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan menciptakan lingkungan yang kreatif. Akan tetapi, kontribusi *prototyping* belum dapat terpenuhi dikarenakan perpustakaan kurang memberikan fasilitas informasi dan referensi kepada anggota tentang motif dan desain batik yang banyak diminati pasar. Akibatnya, anggota pelatihan membatik belum semuanya mampu memberikan ide desain batik yang unik dan menarik. Hal ini juga memberikan dampak pada kegiatan pelatihan membatik yang kurang maksimal. Selain itu, dengan adanya dua hambatan dalam kegiatan tersebut berupa minimnya ketersediaan modal serta kurangnya promosi dan pemasaran membuat kegiatan *makerspace* belum mampu meningkatkan kualitas ekonomi para anggota dengan maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengkaji bahwa kegiatan pelatihan membatik tersebut perlu ditambah dengan beberapa dukungan untuk mengurangi hambatan yang ada berupa akses terhadap teknologi, modal dan pasar untuk mewujudkan peningkatan kualitas ekonomi masyarakat dengan maksimal.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan *makerspace* berupa pelatihan membatik yang diadakan Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta mampu memberikan kontribusi berupa lingkungan yang kreatif (*creative environment*) dan jiwa kewirausahaan (*generating entrepreneurship*) kepada para anggota. Akan tetapi kegiatan *makerspace* tersebut belum memberikan kontribusi *prototyping* karena Perpustakaan Kabupaten Gunungkidul belum mampu memberikan sumber referensi yang memadai untuk anggota, sehingga mereka tidak banyak memberikan ide desain dan motif batik yang diminati pasar. Selain itu, kegiatan pelatihan membatik

tersebut juga mempunyai hambatan berupa kurangnya modal dan promosi yang menyebabkan kegiatan pelatihan membatic belum mampu meningkatkan perekonomian anggota dengan maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan model implementasi *makerspace* yang cocok untuk peningkatan kualitas ekonomi masyarakat dengan memberikan dukungan berupa akses terhadap modal, teknologi, dan pasar. Akses terhadap modal ini dapat dilakukan dengan menambah anggaran untuk pelatihan membatic, sementara akses terhadap teknologi dapat dilakukan melalui pelatihann penggunaan komputer sebagai media menciptakan promosi, dan akses terhadap pasar dapat dilakukan dengan menyediakan tempat pameran atau sosialisasi produk yang dihasilkan. Ketiga kontribusi ini juga perlu diberikan untuk mendukung keberhasilan dari program. Dengan adanya model ini maka kegiatan *makerspace* berbasis *enterpreneurship* ini akan mampu meningkatkan kualitas ekonomi para anggota.

E. Daftar Pustaka

- [1] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 43, 2007.
- [2] A. Morris, M. Hawkins, J. Sumsion, Value of Book Borrowing from Public Libraries: User Perceptions, J. Librariansh. Inf. Sci. 44 (2001).
- [3] G. Lewis, The Contribution of Public Libraries to Countries Economic Productivity: A Path Analysis, Libr. Rev. 53 (2004) 435–441.
- [4] 7 Things You Should Know About Makerspaces, (2013).
- [5] Metropolitan New York Library Council, From Stacks to Hacks: Makerspaces and Librarybox., Metrop. New York Libr. Counc. (2012).
- [6] R. Willet, Making, Makers and Makerspace: A Discourse Analysis of Professional, J. Artic. Blog Post About Makerspaces Public Libr. Madison. Library Qu (2015).
- [7] Singarimbun, dkk, Metode Penelitian Survei, LP3ES, Jakarta, 2008.
- [8] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2008.
- [9] J. Gerstein, The Maker Movement and The Rebirth of Constructianism. Hybrid Pedagogy, (2014).
- [10] Framework for Student Learning: Competencies for Engaged Thinker and Etichal Citizens with an Enterpreneurial Spirit, (2011).
- [11] M. Fullan, Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge, Don Mills, Ont. : Pearson, Canada, 2013.
- [12] T. Wagner, R.A. Compton, Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change The World (1st Scribner Hardcover ed.), Scribner, New York, 2012.

- [13] T. Good, Three Makerspace Models that Work, *Am. Libr. Mag.* (2013).
- [14] E.J. Van Holm, Makerspaces and Contribution to Entrepreneurship., *Sos. Behav. Sci.* 195 (2015) 24–31. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.167>.
- [15] D. Mahr, A. Lievens, Virtual Lead User Communities: Drivers of Knowledge Creation for Innovation, *Res. Policy.* 4 (2012) 167–177.
- [16] T. Amabile, The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization, *J. Pers. Soc. Psychol.* 45 (1983) 357–368.
- [17] J. Bjork, M. Magnusson, Where do good innovation ideas come from? Exploring the influence of network connectivity on innovation ide quality, *J. Prod. Innov. Manag.* 26 (2009) 662–670.